Armando Bernal Campuzano

Una Vida Invertida

La instalación sonora toma forma a partir de los recuerdos de mi infancia la cual se vio encerrada en mi casa, debido a que era un niño débil que se enfermaba por casi todo, lo que llevo a mi familia a ser sobreprotectora con respecto a mi cuidado. En otras palabras, no era un niño que saliera a jugar con los demás niños de su calle, yo solía quedarme en mi casa a crear historias de ficción con mis juguetes los cuales eran bastantes, pero a pesar de ser tantos no llenaban las ganas que tenia por salir a jugar con los otros niños. Esas ganas bien pudieron ser opacadas por los juguetes si no hubiera tenia una ventana en mi cuarto con vista a la calle por donde todos los días solía ver aquellos niños divertirse y si mis ojos no estaban sobre esa ventana mis oídos si lo estaban, lo que permitió grabarme esos sonidos dentro de mi cabeza de tanto escucharlos. Ya en estos tiempos esa ventana sigue recordándome esos ayeres, trae a mi cabeza esas risas que solía escuchar a través de ella, pero resulta chistoso que solamente con escuchar niños jugar futbol me recuerdan esos momentos de mi vida, esos sonidos ahora son parte de mi caja de recuerdos, donde no solo guardo sonidos, sino también objetos que bien podrían ser interpretados como una colección de vivencias o por lo menos ese ha sido el significado que le he dado.

La producción da comienzo a partir de las preguntas constantes sobre ¿que es dualidad? y ¿quien es “el otro”? empiezo a generar ideas que van relacionadas con mi involuntaria reacción a los sonidos como detonantes de recuerdos y noto que en el recordar se encuentra una especie de dualidad, donde en un mismo ser se encuentran conviviendo dos personajes de distintas fechas, por un lado un “yo actual” y por otro lado un “yo pasado”, ahí mismo es donde anclo el concepto del “otro”, pues a pesar de que se supone son el mismo personaje existe una diferencia de tiempo en el que ambos sujetos generan experiencia de vida, entonces retomo a mi “yo del pasado” como al “otro”.

Dentro de la primera idea del recuerdo comencé a generar distintas propuestas, en las cuales realice un pre-paisaje sonoro acompañado con un video en el cual trataba de crear una ilusión audiovisual grabando el cuarto donde crecí e incluyendo esos sonidos representantes de mi infancia, los cuales no solo eran aquellas risas, también incluí los intros de Dragon Ball Z (1989) y los Power Rangers (1993) junto con un comercial de la línea de juguetes de Max Steel (2000) al igual que una canción llamada Dani California (RHCP, 2006). La intención era generar este contraste entre lo que había afuera y dentro de aquel cuarto. Retomando esa misma idea hice una animación, donde maneje el concepto de memoria como una forma de encapsulamiento de esencia, ilustrandola como pequeñas esferas blancas que dentro de la animación estas esferas contendrían distintos sonidos e igual que la propuesta anterior eran sonidos mas “comerciales”, que si bien la mercadotecnia forma parte de una memoria colectiva le estaba dando mas peso del necesario, ya que lo ideal era resaltar aquellos sonidos del día a día que quedan grabados en nuestra memoria. La animación no tuvo mucho éxito, debido a que no di el tratado correcto a los sonidos que maneje.

Con la siguiente propuesta empecé a darle un mejor tratado al sonidos, hacerlos sonar como esperaba que sonaran desde un principio, tome las pistas de audio de las propuestas pasadas y distorsione las canciones con la intención de generar una especie de sobrecarga de recuerdos lo que termino siendo una textura sonora, misma en la que incluí dos tipos de latidos de corazón para tratar de generar una especie de sofocación por la distorsión. Una vez teniendo la textura completa la incorpore en un pequeño montaje donde enmarque un antiguo inhalador (recuerdo de mi asma) y detrás del marco coloque un pequeño iPod nano que contenía la pista de audio ya distorsionada la cual se podía escuchar a través de unos audífonos.

Con esta propuesta empecé sumergirme un poco mas en el concepto de memoria y el recuerdo, desde el punto de vista de Walter Benjamin la función de la memoria conserva la imagen, el recuerdo deteriora la imagen. La memoria es en lo esencial conservadora, mientras el recuerdo es modificado por el tiempo. Eso mismo lo

interpreto como las fotos que tenemos guardadas en álbumes, pues la foto conserva una época, encapsula una esencia de aquel que esta dentro de la foto y es esa misma imagen la que recrea una historia en nuestra cabeza, una historia que conforme pasa el tiempo va siendo modificada, desde el simple hecho de quitar, agregar o modificar algún hecho en particular y en caso de ser una foto de mas de una personas, suele pasar que cada persona recuerda el hecho de distinta forma. El recordar no precisamente tiene que ver con fotografías, también podemos recordar a través de todos nuestros sentidos, en este caso me estoy enfocando en resaltar los sonidos como detonadores de recuerdos, como las canciones, muchas veces les damos un significado que bien puede ser voluntario o involuntario, dependiendo de la situación en la que pasan a ser “especiales”, quisiera creer que todos tenemos alguna canción que nos recuerda a una persona, un lugar o una época, tal es mi caso, en el que involuntariamente hay canciones que me hacen sentir de nuevo en una época pasada de mi vida. Pero en este caso me enfoco mas en los sonidos “banales” producidos por objetos cotidianos en la vida de cada sujeto, que inconscientemente se graban en la memoria de las personas y a pesar de que su generador (objeto) sea torturado por el paso del tiempo, el sonido seguirá conservando gran parte de su esencia original, por lo menos eso es lo que trato de resaltar en mi instalación sonora donde intento traer de vuelta experiencias de una vida ocupando bocinas con sonidos de objetos en “funcionamiento” para hacer alusión a la memoria y objetos destruidos o inservibles para interpretar el recuerdo, también utilizo un exceso de cables con función de atrapar los objetos y a la vez unirlos con las bocinas, haciendo referencia al recuerdo con la memoria, la instalación se encuentra esparcida por el suelo, tratando de llenar todo el espacio solamente con cables y objetos enredados en ellos.

En esta instalación manejo una idea muy similar a la instalación *“Tiempo Muerto”* producida por Humberto Chávez Mayol, encuentro relación de los objetos de mi instalación con sus animales disecados, pues explica el artista que a esos animales los obligamos a estar vivos, pues a pesar de parecer reales ya no pertenecen al mundo real, mas bien son una especie de símbolo de la representación de la vida.

En este caso el símbolo permite el acceso al real pre-interpretado por los códigos. También esta el imaginario que igualmente puede ser captado por el simbolismo distinguiéndose de lo real, lo imaginario permite otro acceso a lo real, a través de la modificación en los filtros. En teoría es lo que hago con los objetos de mi instalación, muestro un pasado obligado a estar en el presente, esto a través de los sonidos, que como mencionaba anteriormente tienen como fin el recrear la función del objeto destruido, generando una especie de paradoja con lo que fue y es. En estos sonidos manejo cosas muy personales como el ruido de un inhalador en pleno uso y la respiración sibilante de un asmático, ambos sonidos tienen relación con un inhalador el cual esta presente físicamente en la instalación, esto como represéntate de mi infancia, aunque si bien gran parte de los objetos reflejan una infancia no todos son referentes a ella, también incluyo objetos que sirven para ilustrar el "tiempo atascado" aquello que se detuvo en el tiempo, habrá algunos que se identifiquen con mas de una o tal vez con ninguna, pero en realidad ese es el chiste, entrar en el espacio del otro, como en el caso de la película "The following" de Christopher Nolan, donde nos presenta un tipo de ladrón interesado en buscar los objetos personales de los dueños de la casa, pues comenta que todos tenemos una caja donde guardamos una colección inconsciente de objetos y que para los demás esto puede pasar de ser una caja de recuerdos a una exposición, es como si en cada objeto guardado escribiéramos un párrafo más de nuestra autobiografía.

Existe una canción de un rapero venezolano (Canserbero) llamada "El primer trago" donde en varias rimas encuentro una relación tanto en mi instalación como en la de Chávez Mayol, pero mas que eso, una reflexión. Canserbero da por hecho que la muerte es lo mismo que el olvido y que en realidad la muerte no es mas que una vida invertida. Mi vida al igual que la de muchos, se cuenta a través de objetos que guardan vivencias, objetos que si bien yo dejo de existir, estos podrían seguir transmitiendo gran parte de lo que fui, pero si estos se pierden en el tiempo, yo también lo hare, o por lo menos, lo poco que quede de mi lo hará.

Blas, F. Y Chías, P. (2005). “Paisaje y objetos sonoras” en “*OpenCourseWare: Universidad Politécnica de Madrid”*, [En línea]. disponible en: http://ocw.upm.es/expresion-grafica-arquitectonica/musica-y-arquitectura-espacios-y-paisajes-sonoros/contenidos/material-de-clase/t-12.pdf [Accesado el día 14 de mayo de 2017]

Rezza, Sol (2009). “El mundo es un paisaje sonoro (3 percepciones respecto al paisaje sonoro” en *Sonograma* [En Línea] No. 4. disponible en: http://sonograma.org/num_04/articles/sonograma04_solRezza_paisajeSonoro.pdf [Accesado el 14 de mayo de 2017]

Dragon Ball Z (1989-1996) Japon, Toei Animation, [DVD]

Power Rangers (1993) Estados Unidos, MMPR Productions, [DVD]

Max Steel (2000) Estados Unidos, Mattel

Dani California (2006). Red Hot Chili Peppers, En *Stadium Arcadium*, Los Angeles, EU, Warner Bros Records [CD]

Torres, J. (2005). “Tiempo muerto, instalación artística basada en una reflexión semiótica” en *Discurso visual* [En Línea] No. 4. Abril-Junio, Cenidiap disponible en: http://discursovisual.net/dvweb04/diversa/divexptorres.htm# [Accesado el 20 de mayo de 2017]

Guasch, A. (2005). “Los Lugares De La Memoria: El Arte De Archivar Y Recordar” en *RACO*. [En línea]. disponible en: http://www.raco.cat/index.php/Materia/article/viewFile/83233/112454 [Accesado el día 17 de abril de 2017]

Bergson, H. (2005). “Memoria y vida” en *MONOSKOP*. [En línea]. disponible en: https://monoskop.org/images/b/be/Bergson_Henri_Memoria_y_vida.pdf [Accesado el día 17 de abril de 2017]

Grimoldi, M. (2010). “Memoria y recuerdo en la obra de Walter Benjamin. Resignificar el pasado, mirar el presente, conquistar el futuro” en *El conti: Centro Cultural De La Memoria Haroldo Conti.* [En línea]. Argentina, disponible en: http://conti.derhuman.jus.gov.ar/2010/10/mesa-40/grimoldi_mesa_40.pdf [Accesado el día 23 de abril de 2017]

Circulo Bellas Artes (2005). “Atlas Walter Benjamin” en *circulobellasartes.* [En línea]. disponible en: http://www.circulobellasartes.com/benjamin/termino.php?id=151 [Accesado el día 23 de abril de 2017]

T*he Following* (1998) Película dirigida por Christopher Nolan, Reino Unido, Syncopy Films [DVD]

El primer trago (2012). Canserbero, En *Muerte*, [CD]